

Projet

PIRATES

JEU DE CARTES

Clouet Louis SRI 1A

Table des matières

Description des cartes Evenements _____	3.
Diagramme de séquence détaillé carte « Tempête » _____	4.
Diagramme de classe _____	5.
Diagramme de classe 2 _____	6.
Diagramme de séquence systeme _____	7.
Diagramme de séquence système 2 _____	8.

Voici une description rapide des cartes spéciales que j'ai ajouté au jeu :

1. **Manœuvre Sournoise** : Vous prenez l'avantage en surprenant votre adversaire. Vous pouvez échanger une carte avec lui.
2. **Cadeau du Destin** : Un marchand bienveillant vous fait un cadeau inattendu, vous permettant de regarder la main de votre adversaire.
3. **Abandon de Cargaison** : Votre adversaire est obligé d'abandonner une cargaison, le forçant à défausser une carte.
4. **Tempête** : Une violente tempête s'abat sur les navires, infligeant à chaque joueur la perte de 1 point de vie.
5. **Mauvaise Réputation** : Une rumeur destructrice circule, causant une perte de 1 point de popularité pour chaque joueur.
6. **Trésor Enfoui** : Vous découvrez un trésor caché, ce qui vous permet de piocher une carte supplémentaire.
7. **Embuscade** : Vous tendez une embuscade à votre adversaire, l'obligeant à défausser une carte aléatoire.
8. **Aventure Inattendue** : Vous êtes entraîné dans une aventure imprévue. Tous les joueurs doivent échanger l'intégralité de leurs cartes.
9. **Réinvention** : Les vents du destin changent le cours du jeu. Vous échangez toute votre main contre une nouvelle main tirée de la pioche.

Ces cartes d'événements apportent des effets variés pour pimenter le jeu, reconnaissable dans le jeu par une couleur bleu, verte pour les carte popularité et rouge pour les cartes attaques.









